目次 ……… 2

第1章 はじめに

　ある晩、ひとりの旅人が、ロワールの館を訪れた。
領主　:「お客人、ロワールの館へようこそ。旅人と見受けられるが…わが館に何をお望みか？一夜の宿？　一杯の膳？　それとも…」
　旅人はマントを脱いだ。現われる額の角…かれは伝説の一角人だった。
一角人：「ロワールの主よ、わたしの望みは、あなたにはかなえられまい…」
領主　：「き、貴公は!?　一角人…」
一角人：「これは、あなたの息子が達せなくてはならない使命なのだ。正確に言えば、あなたの息子たちが」
　そこで、一角人は、主人公を見た。
主人公：『息子たちだって？　でも、この館には、僕しか子供はいないのに？』
　ロワールの主はせきばらいして、
領主　：「それは本当のことだ、息子よ。生まれた時、お前たちは双子だった。お前には弟がいたのだよ…」
一角人：「お前の弟は、闇の勢力に、ある晩さらわれてしまったのだ。だが、それは予定されたことだった。お前は光の王として、またお前の弟は、闇の王として、この周期の終わりに戦う運命だった」
領主　：「では、では第四周期ももう終わりに？」
一角人：「いや…そうではない。まだその時期ではない。終末の時期はまだ遠い。なのに、不思議な事が起きている。運命の車輪は、予定の道筋を外れつつある…魔法の力が、消え始めているのだ」
一角人：「光の王子よ、お前はこの事態を探らねばならぬ。だが、今のお前の力では、成し遂げることは難しい。お前は、まず闇の洗礼を受けているお前の弟を探し出さねばならない。そして、お前たち、光と闇の兄弟は力を合わせて、この世界に何が起こっているのか探らねばならない…」
　一角人は光のバーを取り出した。
一角人：「このバーが、黒い光を放つ方角へ進むが良い。そこにお前の弟がいるはずだ。光の王子よ、お前の弟、闇の王子を見つけ、共にこの謎を解くのだ！」

　かくして、ロワールの館で怠惰な安眠を貪っていたあなたは、いやおうなしに冒険の渦に巻き込まれることになる。
　冒険の道は長く、険しい。その先ではいろいろな経験が、あなたを待ち構えているだろう。それは裏切り、死の罠、そして、愛…
　無事生き延びるためには、次から始まるシステム・マニュアルを熟読したほうがいいだろう。そして、巻末のワールド・ガイドは、あなたの視野を広げてくれるはずだ。
　さあっ、ゲームの終わりで、待っているぞ…

第2章 アフターサポート

●ゲームの内容物

このゲームには、以下のものが含まれています。はじめに御確認下さい。

・ルールブック（この本です）	1冊
・システムディスク	1枚
・データディスク1	1枚
・データディスク2	1枚
・データディスク3	1枚
・アンケート葉書	1枚

●対応機種

このゲームは、以下の機種に対応しております。

・NEC　PC－9801VM/UV以降
・EPSON　PC286／386

●必要な周辺機器

このゲームをプレイするには以下のものが必要になります。

・640KB以上の本体メモリ
・2基の純正ディスクドライブ（RAMドライブに対応しています）
・アナログRGB対応400ライン専用高解像度カラーディスプレイ
（ノートタイプの場合は不要です）
・バスマウス

＊ドライブが1基の場合は、第3章『1ドライブの機種でプレイする場合』を参照してください。
＊マウスがないとプレイできませんのでご注意下さい。

●ゲームに関するお問い合せ

「動かない！」「故障かな？」と思ったら、お問い合せの前に以下の項目をご確認ください。

①ご使用の機種と本製品は対応していますか？
→上記対応機種及びディスクのサイズを確認してください。
②コンピュータのメインメモリは640KB以上ありますか？
→古い機種、または事前にメモリに何か組込んである場合は、足りない場合があります。メモリを増設するか、組込んであるものをはずしてください。
③ハードディスク優先立ち上げになっていませんか？
→ディップスイッチを変更して、フロッピーから立ち上がるようにしてください。ディップスイッチについては、コンピュータ本体のマニュアルを参照してください。
④外付けフロッピーディスクドライブが優先されていませんか？

→外付けドライブの電源を切っておいてください。
⑤ノートパソコンですか？
→第3章の『1ドライブの機種でプレイする場合』を参照してください。
⑥念のため、本体のコンセントが抜けていないか確認してください。
→本体電源をOFFにしてから、コンセントを差し込んでください。
⑦念のため、ディスプレイの電源スイッチを確認してください。
→ディスプレイのコンセントを確認の上、電源スイッチを入れてください。
⑧ディスクドライブのクリーニングはしていますか？
→ドライブのクリーニングをしてみてください。
⑨音楽が聞こえない
→ボリュームを絞っていませんか？
→FM音源を搭載していますか？
→FM音源は純正品ですか？
→とりあえず音楽がなくてもプレイ可能です。いつかFM音源も買いましょう。
＊ゲーム・シナリオの内容に関するお問い合せには、お答えできない場合があります。
＊電話でのお問い合せは、その場ですぐにお答えできない場合もあります。ご了承下さい。

●修理・交換

お買い上げいただいた製品が本ルールブック「第3章　ゲームの始め方」に記載の正しい操作・使用方法にもかかわらず立ち上がらない場合、また、何回かプレイしてから正常に動作しなくなってしまった場合、ディスクを修理・交換いたします。

Ⅰ．製造段階での事故・問題等、弊社に責任の認められる場合、正常動作するディスクと無償にて交換いたします。以下の①、②を弊社までお送りください。

①ディスク４枚全て
②ユーザーサポートシート（本ルールブック最終ページ）

Ⅱ．お客様の過失、長期使用によるディスクの損耗等、弊社に責任の認められない場合、1,500円にて有償交換させていただきます。上記①、②に加えて

③定額小為替1,500円分（無記名）

を弊社までお送り下さい。

お送りいただきましたディスクの検査が完了次第、正常動作するディスクを送らせていただきます。検査には多少時間がかかる場合がございます。時間短縮のため「ユーザーサポートシート」はもれなく、くわしく、正確にご記入くださいますようお願いいたします。

＊オリジナルのディスクが同封されていない場合、修理・交換には応じかねます。
＊定額小為替が同封されておらず、ディスク検査の結果、弊社に責任が認められない場合、交換費用を請求させていただきます。
＊郵便事故による紛失等につきましては弊社では保証いたしかねますので、なるべく「簡易書留郵便」にてお送りくださるようお願いいたします。

第3章 ゲームの始めかた

●プレイ用ディスクの作成

ゲームを始める前に、ゲーム途中でデータを保存するためのプレイディスクを作る必要があります。ゲームを初めてスタートする前に、メニュー画面の［プレイ用ディスクの作成］を選択し、画面の指示に従ってください。プレイ用ディスクを作成するために、何も書かれていないフロッピーが1枚必要です。ブランクディスクを1枚、ご用意ください。プレイ用ディスクはこのゲームには入っていませんので市販の物をご使用ください。また、プレイ用ディスクはあらかじめフォーマットされていなくても大丈夫です。

●初めてプレイする場合

お手持ちの機種のＡドライブにプレイディスクを入れ、本体のリセットボタンを押して立ち上げて下さい。するとメニュー画面が表示されますので、［オープニングを見る］を選択してください、画面の指示に従ってディスクを入れ替えると、ゲームのオープニングが始まります。この時、マウスがないと操作できませんのであらかじめマウスを本体に接続しておいて下さい。オープニングに続き、キャラクターの名前入力になりますので主人公の名前を決定してください。主人公の名前が決まりますとゲームがスタートします。

●続きをプレイする場合

お手持ちの機種のＡドライブにプレイディスクを入れ、本体のリセットボタンを押して立ち上げて下さい。するとメニュー画面が表示されますので、［前回の続きからプレイする］を選択してください、ゲームがスタートします。前回のセーブデータを読み込みますので画面の指示に従ってディスクを入れ替えて下さい。

●1ドライブの機種でプレイする場合（ノートタイプ）

ノートタイプの機種で、ＡドライブがＲＡＭドライブになっている機種をご使用の場合、ゲームの前にプレイディスクの内容を本体のＡドライブ（ＲＡＭドライブ）に複写する必要があります。まず、通常の方法で本体を立ち上げ、ディスクドライブにこのゲームのシステムディスクを入れ、お手持ちの機種の［フロッピーの内容をＡドライブに複写する］コマンドを実行して下さい（お手持ちの機種の説明書をご参照下さい）。複写が終わりましたら、Ａドライブ（ＲＡＭドライブ）から立ち上げるを実行して下さい。１度この作業を行なうと、ＲＡＭドライブの内容が消されるまで、この作業は行なわなくても大丈夫です。

＊システムディスクの内容をＲＡＭドライブにコピーすると、それまでのＲＡＭドライブの内容は消えてしまいます。ご注意ください。

＊ノートタイプで立ち上げる時には［カナ］キーをロックしてください。モノクロ液晶画面用のカラー８階調表示モードになります。

＊デスクトップをお使いの方は、立ち上げた時に［カナ］ロックをしているとカラー８階調モードになってしまいます。［カナ］ロックをなさらないようにしてください。

第4章 セーブのしかた

●セーブのしかた

プレイディスクが作成されていることを確認してください。プレイディスクで立ち上げていない場合はセーブできませんので、必ずプレイディスクを作成してから立ち上げてください。

コマンドの［システム］をクリックするとメニューが表示されます。その中の［セーブ］をクリックして下さい。その時のキャラクターの状態がセーブされます。

第5章 キャラクター

キャラクターは以下の能力値を持ち、敵モンスターを倒すなどして経験を積むとレベルアップし、各能力値もそれにつれて上昇します。

筋力：

武器で、斧類の武器の取り扱いのうまさをあらわします。この数値が高ければ高いほど、斧類の武器の本来の威力を発揮できます。斧類を装備して戦闘の経験を積むと、次第に上昇してきます。最高は100です。

正確度：

武器で、槍類の武器の取り扱いのうまさをあらわします。この数値が高ければ高いほど、槍類の武器の本来の威力を発揮できます。槍類を装備して戦闘の経験を積むと、次第に上昇してきます。最高は100です。

器用度：

武器で、剣類の武器の取り扱いのうまさをあらわします。この数値が高ければ高いほど、剣類の武器の本来の威力を発揮できます。剣類を装備して戦闘の経験を積むと、次第に上昇してきます。最高は100です。

敏捷性：

行動の素速さをあらわします。数値が高ければ高いほど素速いことになります。戦闘時の順番に関係します。

体力：

体力を表わします。数値が高いほど体力が大きいことを表わします。戦闘で敵からの攻撃を受けると減少し、回復薬などを飲むと回復します。0になると主人公は死亡し、ゲームオーバーになります。

経験：

戦闘を繰り返すと、経験が積まれます。経験が一定値以上たまると、レベルが上がり、各能力が上昇します。

攻撃力：

現在の装備での、敵に対する攻撃の力をあらわします。大きければ大きいほど、敵に大きなダメージを与えます。

防御力：

現在の装備での、自分の防御の力をあらわします。大きければ大きいほど、敵から受けるダメージが減ります。

所持金：

現在持っているお金を表わします。店で武器や防具、アイテムなどを購入する場合に必要になります。

レベル〔LEV〕：

現在のレベルを表わします。数値が高いほど成長していることを表わし、最高はレベル３０まで到達します。

●持物について

パーティの状態や、シナリオの第何章かによって違いますが、通常40種類の持物を各99個づつ持つことができます。武器、防具等は持っているだけでは効果は発揮せず、装備したり使用したりしなければ役にたちません。装備に関しては第６章『装備品』、使用に関しては第10章『コマンド』の［使う］を御覧下さい。

●所有小像について

主人公は小像を15種類まで所有することができます。小像については第７章『小像』を御覧下さい。

●主人公の状態について

戦闘や、シナリオの結果によって、登場人物は毒を受けることがあります。毒状態になると、戦闘中は自分の順番が回ってくるまでに３、移動中は１歩歩くごとに１づつ、体力が減っていきます。毒状態は、店などで売っている解毒薬を飲まないと解除できません。

●修得魔法について

魔法には、魔法の巻物などのアイテムによるもの、魔法書によるもの、シンボルによるものがあります。戦闘中には全ての魔法が使用できますが、通常時には、アイテムによるものしか使用できません。魔法についての詳しい説明は第９章魔法を御覧下さい。主人公は、武器による戦闘が得意で、魔法は唱えることはできませんがアイテムによる魔法、シンボルによる魔法は唱えることができます。主人公の双子の弟、ギローは魔法書を読む事ができ、自ら魔法を唱える事ができます。

●パーティについて

登場するキャラクターは、シナリオの章によって変ってきます。また、出会いや別れによって、1人だけでなく、2人でパーティを組んでストーリーが進んでいく場合もあります。

第1章　主人公が中心となって進みます。
第2章　主人公の双子の弟、ギローが中心となって進みます。
第3章　主人公とギローが中心となって進んでいきます。
第4章　主人公が中心となって進みます。
第5章　主人公とギローが中心となって進んでいきます。

●キャラクターの気絶

戦闘中、またはシナリオによって、ゲーム途中でキャラクターの体力が0になってしまうことがあります。その場合、キャラクターは気絶します。キャラクターが1人しかいない場合は、そこでゲームオーバーとなります。パーティを組んでいる場合、主人公又はギローが気絶しない限りゲームオーバーとはなりません。主人公又はギローのどちらか1人が気絶すると、もう1人の体力が残っていても、そこでゲームオーバーになります。主人公又はギローが気絶していなければ、気絶したキャラクターを背負って旅を続けることができます。気絶したキャラクターは、教会にいけば回復させることができます。

●シンボルについて

登場するキャラクターは全て、生まれながらにして不思議な品物を持っています。これは各キャラクターのシンボルといわれ、戦闘中に使用すると、さまざまな魔法現象がおこるといわれています。何が起こるかは、その都度違います。シンボルは売り買いできず、そのキャラクターが肌身離さず身に付けています。

主人公：光のキューブを所有しています。
ギロー：闇のオーブを所有しています。

その他、登場するキャラクターは、必ず1つ、シンボルを持っています。

第6章 装備品

キャラクターは頭、手、胴、足等に武器、防具、アイテムなどの装備品を装備することができます。装備は、現在持っている物のうちから、[装備]コマンドによって装備することができます。装備すると、武器は戦闘中の攻撃力、防具は戦闘中の防御力として使用されます。
武器、防具は持っていても装備していなければ威力を発揮しませんのでご注意下さい。

頭の装備	一度に1つ（防具類）
右手の装備	一度に1つ（武器類）両手を塞ぐ武器もあります。
左手の装備	一度に1つ（防具類）
胴の装備	一度に1つ（防具類）
足の装備	一度に1つ（防具類）
その他の装備	一度に2つ（ネックレス、指輪等のアイテム類）

以上、最高7ヵ所に同時に装備することができます。

●武器

以下の能力値が設定されており、シナリオの結果で手に入ったり、店で購入、売却することができます。基本的に、値段が高い武器ほど威力は高くなっています。種類には片手用と両手用の武器があり、装備すると片手用は右手に、両手用は両手を塞ぎます。[状態]コマンドでキャラクターの攻撃力を見ると、その時装備している全ての武器の合計の強さを見る事ができます。武器は、3つのタイプに分類されています。

斧類：

ふりかぶって、打ち下ろして敵に攻撃するタイプの武器で、棍棒・斧・ハンマー・モーニングスター等があります。装備するキャラクターの筋力により、威力が変化します。

剣類：

片側もしくは両側がするどい刃になっていて、振り回して敵を切り裂くタイプの武器で、剣・カトラス・ロングソード等があります。装備するキャラクターの器用度により、威力が変化します。

槍類：

柄の先に穂状の刃がついていて、突き刺して敵を攻撃するタイプの武器です。槍・なぎなた等があります。装備するキャラクターの正確度により、威力が変化します。

上記3種類の武器には、それぞれ以下のような能力値が設定されています。

攻撃力：

装備した時にキャラクターはその破壊力を攻撃力として敵に攻撃します。数値が高いほど敵に与えるダメージは高くなります。但し、その破壊力は武器の種類によって、キャラクターの筋力・器用度・正確度の影響を受けます。

タイプ：

片手で装備できるものと、両手で扱うものの２種類があります。両手で扱う武器は、攻撃力は一般的に高いのですが、左手に盾などの防具を装備できなくなります。

値段：

店で売っている値段です。また、売っている値段の７割で店にひきとってもらう（売却）ことができます。

●防具

以下の能力値が設定されており、シナリオの結果で手に入ったり、店で購入、売却することができます。基本的に、値段が高い防具ほど威力は高くなっています。種類には頭に装備する兜類、胴体に装備する鎧類、左手に装備する盾類（両手用武器を装備している場合は装備できません）、足に装備するブーツ類、他の体の一部に装備するネックレスや指輪などのアクセサリー類があります。コマンドの［状態］で、その時に装備している防具全体の防御力を見る事ができます。

兜類　　　　　：頭に装備することができます。帽子、ヘルメット等があります。
鎧類　　　　　：胴に装備することができます。洋服、鎧等があります。
盾類　　　　　：左手に装備することができます。両手用武器を装備していると、装備できません。シールド等があります。
ブーツ類　　　：足に装備することができます。サンダル、ブーツ等があります。
アクセサリー類：その他２箇所に装備することができます。指輪、ネックレス、ペンダント等があります。

防御力：

戦闘時に敵からの攻撃を受けた場合、受けたダメージをどのくらい防具で吸収できるかを表わします。

値段：

店で売っている値段です。また、売っている値段の７割で店にひきとってもらう（売却）ことができます。

●アイテム

さまざまなシナリオに関係する品物がゲーム中に登場します。アイテムは持っているだけで何か起こる物もありますし、特殊な場所で［使う］コマンドを使用して効果を発揮する物、稀には魔法がかかった物などもあります。シナリオで手に入る物や店で購入する物があります。

第7章 小像

ゲーム中には、いにしえの昔より伝わる魔法がかかった、手のひらに収る程の小さな木像が登場します。それらはある場所に隠されていたり、高価な値段で闇とりひきされているものもありますので、探してみて下さい。全部で15種類の小像があります。小像は、コマンドの［小像］を使用すると1つの小像が活性状態になり、キャラクターの危機になると（モンスターに襲われたりすると）封じ込められていた下僕が実体化し、主人公を助けて戦闘に参加します。小像によっては実体化するときに2分身、3分身、4分身するものもあります。また、中には魔法を唱えられる小像もいます。

風の加護を受けた小像

ボワ　：力が強く、高い攻撃力を持ちます。
トビ　：力は弱いが、風の魔法を使いこなします。
オオ　：2分身し、力も魔法もほどほどあります。

水の加護を受けた小像

ウオズ：力が強く、高い攻撃力を持ちます。
ケモズ：力は弱いが、水の魔法を使いこなします。
ホーズ：2分身し、力も魔法もほどほどあります。

土の加護を受けた小像

エリィ：力が強く、高い攻撃力を持ちます。
グリィ：力は弱いが、土の魔法を使いこなします。
ケディ：4分身し、力も魔法もほどほどあります。

火の加護を受けた小像

イリン：力が強く、高い攻撃力を持ちます。
ナリン：力は弱いが、火の魔法を使いこなします。
キリン：2分身し、力も魔法もほどほどあります。

光の加護を受けた小像

カッパ：2分身し、力が強く、高い攻撃力を持ちます。
シルバ：力もほどほど、光の強力な魔法を使いこなします。
ゴルド：4分身し、力も魔法もほどほどあります。

第8章 モンスター

この世界のあちこちでは旅人を襲うモンスターが徘徊し、すきあらば冒険者の目的を妨害しようと襲って来ます。モンスターは最大12体かたまってキャラクターに襲いかかってきます。冒険の途中でモンスターに遭遇すると、自動的に戦闘が始まります。戦闘に関しては、第11章『戦闘』を御覧下さい。

●モンスターの能力値

モンスターには以下の能力値が設定されています。それぞれの能力は以下の意味を持ちます。

攻撃力：そのモンスターの戦闘時の攻撃力を表わします。主人公が攻撃をされた時に受けるダメージに影響します。
防御力：そのモンスターの皮膚の固さを表わします。主人公の攻撃が命中した場合、どのくらいダメージを与えられるかに影響します。
敏捷性：そのモンスターの素速さを表わします。戦闘時の順番に影響します。
体力：そのモンスターの生命力を表わします。ダメージを受けると減少し、0になるとそのモンスターは死亡します。
加護：5つのエレメントのうち、そのモンスターが何の加護を受けているかを表わします。加護を受けている場合、そのエレメントの魔法には絶対かかりません。
魔法：モンスターの中には、魔法を唱えるものもいます。

●モンスターの弱点

各モンスターの中には、体の一部が攻撃に弱いという弱点を持っているものもいます。その箇所に攻撃を受けると、他の体の場所より同じ攻撃でも効果が高いので捜してみて下さい。また、モンスターの中には魔法を使いこなすものもいますので注意して下さい。

●戦闘後に拾得できるもの

モンスターの中には、金目のものを持っていたり、牙や毛皮など、体の一部が非常に価値のあるものがいます。そのモンスターを倒して戦闘が終了すると、その品物が手に入り、これは町などで売却することができます。

●戦闘による経験

モンスターを倒すと、そのモンスターの強さに比例した経験が手に入ります。経験が一定以上たまるとキャラクターはレベルアップします。

第9章 魔法

●魔法の巻物

魔法の巻物は店で売り買いされています。戦闘中にその魔法の巻物を使用することができ、コマンドの［使う］で、その巻物に封じられている魔法が唱えられます。1回使うと、その魔法の巻物はなくなります。

●シンボル

登場するキャラクターが持っているシンボルには、魔法の効果があります。戦闘中に、コマンドの［★］をクリックすると、シンボルを使用することができますが、どんな魔法が唱えられるかは、わかりません。

●魔法書

この世界には、能力のある者が読むと魔法が唱えられるという、魔法書があると言われています。どこにあるかはわかりません。あなたが旅の途中で捜してみて下さい。魔法書は、主人公の双子の弟である、ギローしか解読することができません。魔法書を手に入れたら、ギローはその魔法書を解読します。解読には、何度もその魔法書を使用し、書いてある魔法を確定しなければなりません。始めは、魔法書を使用しても、何の魔法が唱えられるかわかりませんが、解読が進むにつれて、各魔法を指定して唱える事ができるようになります。魔法書は、戦闘中にしか使用することができません。魔法書は、戦闘中にでる魔法書のアイコンをクリックすることによって使用することができます。

●魔法書の使い方

手に入れた魔法書は、戦闘中にアイコンで表示されます。唱えたい魔法書をクリックすると、その魔法書に書かれているどの魔法を唱えるか聞いてきます。唱えたい魔法の名前をクリックしてください。但し、解読が終了していないと、どの魔法が唱えられるかはわかりません。解読は、何度も魔法を唱えていれば自動的に進み、解読が終了したら、その魔法の名前が表示されるようになり、直接指定することができるようになります。まだ解読が終了していない魔法を唱えたい場合は、［ランダム］をクリックしてください。

魔法の中には、複数の場所（グリット）を同時に攻撃できるものもあります。その場合は、敵モンスターのどの場所を攻撃するか指定することができます。

また、複数の敵モンスターを同時に攻撃できるものもあります。その場合は、戦闘の隊列で、攻撃したい敵を指定してください。

●魔法の効果

敵モンスターには、各エレメントの加護を受けているものがいて、そのエレメントの魔法が全く効かない場合があります。

●魔法の威力

魔法の威力は、同じ魔法でも唱えるキャラクターのレベルによって変ります。

闇の魔法書

ボイド　：自分の回りに闇を張り、敵からの攻撃の命中率を下げます。
ブラインド　：敵１人に目つぶしをし、その敵からの攻撃の命中率を下げます。
パラライズ　：敵１人を麻痺させ、暫く攻撃をさせないようにします。
ターントゥストン　：敵１人を石に変化させます。その敵を攻撃するまで石になったままです。
ダークフェア　：敵１人に恐怖を与え、戦闘から逃げさせるようにします。

風の魔法書１

エア・ニードル　：１グリットに攻撃します。
エア・スパイク　：２グリットに攻撃します。
ストーム　：３グリットに攻撃します。
カットストーム　：３グリットに攻撃します。
タツマキ　：敵１人に攻撃します。
ブリーズ　：敵１人に攻撃します。
ハリケーンアイ　：敵２人に攻撃します。
パワーソング　：味方１人の攻撃力を上げます。

風の魔法書２

エア・ウイング　：パーティ全員が、敵からの攻撃の命中率が低下します。
スリープソング　：敵１人を眠らせます。
ライトフット　：パーティ全員が、戦闘から離脱します。
エアフォール　：自分の前にいる敵３人に攻撃します。
チッソク　：自分の前にいる敵６人に攻撃します。

水の魔法書１

アイスナイフ　：１グリットに攻撃します。
アイスカッター　：２グリットに攻撃します。
スチームカッター　：３グリットに攻撃します。
アイシクル　：縦２列のグリット全てに攻撃します。
ゼングリ　：敵１人に攻撃します。
スピード　：味方１人の戦闘スピードを上げ、２回殴れるようになります。
フリーズ　：敵１人の防御力を下げます。
ウォーターウォール：パーティ後面に水の壁を作って防御します。

水の魔法書 2

フォグコール　　　　　：パーティ全員を霧でつつみ、敵からの攻撃の命中率を下げます。
フラッシュフラッド：自分の前にいる敵をつらぬいて攻撃します。
バックスプライト　：自分の後ろにいる敵３人に攻撃します。
バックウエイブ　　：自分の後ろに入る敵３人に攻撃します。
バックブリザード　：自分の後ろにいる敵６人に攻撃します。

土の魔法書 1

トビイシ　　　　　：１グリットに攻撃します。
トビイワ　　　　　：２グリットに攻撃します。
センジ　　　　　　：味方１人を解毒します。
ランドウェイブ　　：自分の前にいる敵３人の最下層グリット全部を攻撃します。
ネバリ　　　　　　：敵１人の攻撃力を下げます。
マッドブラスト　　：３グリットに攻撃します。
ストーンウォール　：パーティ前面に防御の壁を作ります。
ミジンガクレ　　　：味方１人が隠れ、攻撃出来ないが、自分も攻撃されません。

土の魔法書 2

イワクズレ　　　　：前にいる敵３人に攻撃します。
イワナダレ　　　　：後ろにいる敵３人に攻撃します。
キルグラウンド　　：前にいる敵３人、後ろにいる敵３人に攻撃します。
コールゴーレム　　：敵全員に攻撃します。
アースクィック　　：戦闘参加全員にダメージを与えます。

火の魔法書 1

ファイアーボール　：１グリットに攻撃します。
メテオ　　　　　　：２グリットに攻撃します。
メガファイアー　　：３グリットに攻撃します。
ファイアークロス　：５グリットに攻撃します。
メテオシャワー　　：敵１人に攻撃します。
バーン　　　　　　：敵１人に攻撃します。
バーンズ　　　　　：敵２人に攻撃します。
ダンシングソード　：味方１人の戦闘スピードを上げ、３回殴れるようになります。

火の魔法書 2

フレイムウエポン　：味方１人の攻撃力が２倍になります。
ファイヤスルー　　：自分の前にいる敵３人に攻撃します。
フレイム　　　　　：自分の後ろにいる敵３人に攻撃します。

グレイトフレーム　：自分の前にいる敵６人に攻撃します。
ファイヤドラゴン　：敵全員を攻撃します。

●その他の魔法

　アイテム(巻物)、シンボルに封じられている魔法、敵モンスターが唱える魔法、小像が唱える魔法には、上記以外に以下の魔法があります。

無所属魔法

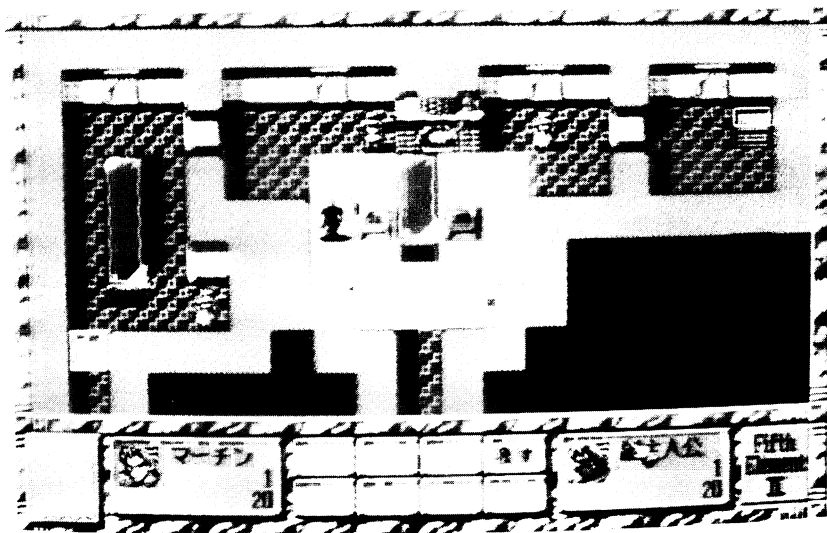
ヒール　　　　　　：仲間１人の体力を回復させます。
ヨビコ　　　　　　：戦闘中、仲間を呼びます。
ボウキャク　　　　：解読した魔法を忘れさせます。
ドク　　　　　　　：敵１人に毒をかけます。

光系魔法

ライトニング　　　：１グリットを攻撃します。
ライトニング２　　：２グリットを攻撃します。
ライトブレス　　　：自分の体力を回復します。
ライトニンダスト　：暫く敵から攻撃を受けなくなります。
シャイニンソード　：縦１列のグリット全部を攻撃します。
パワープラズマ　　：敵全員に攻撃します。

闇系魔法

ドム　　　　　　　：１グリットを攻撃します。
コンラン　　　　　：自分で自分を殴ってしまいます。
ダークブレス　　　：敵１人に毒をかけます。
サイレント　　　　：敵の魔法を使えなくします。
バキューム　　　　：敵１人の体力を吸い取って自分に加えます。
デスクロス　　　　：５グリットを攻撃します。

第10章 コマンド

ゲーム中、通常に使用できるコマンドは以下の7つがあります。移動したい時は、移動したい先に地図を直接クリックします。地図上には、現在自分がいる場所がキャラクターの絵で表示されています。移動以外は画面右下のコマンドをクリックすることによって実行されます。

●移動

移動するには、画面に表示されている地図上で、直接いきたい場所をクリックします。すると自動的に主人公が地図上でその場所まで移動します。移動途中、なにかイベントが起こったり、敵に遭遇したり、町や城などの建物の場所にいったりすると自動的にそこで停止します。移動して、他の画面上に表示されているキャラクターに接触すると、話ができます。

●調べる

コマンドの［調べる］をクリックすると、現在自分がいる場所を詳しく調べます。何かある場合はメッセージが表示されます。右クリックするとメッセージウインドウが閉じます。

●使う

コマンドの［使う］をクリックすると、現在の持物の一覧が表示されます。使いたいものを指定してクリックして下さい。品物によっては、使用すると、イベントが起こったり、体力が回復したり、魔法が唱えられたりします。使うと1個なくなるものや、何回使ってもなくならないものがあります。戻る場合は右クリックをするとウインドウが閉じます。

●装備

武器、防具などは持つだけでは効果を発揮しませんので、装備する必要があります。コマンドの［装備］をクリックすると現在装備できる持物の一覧と、現在装備している物の一覧が表示されます。装備をはずす場合は、装備している物のうち、はずしたいものをクリックして下さい。すると装備がはずれてその品物は持物の方に戻ります。装備する場合は、持物の一覧から、装備したい物をクリックして下さい。すると適正な場所に自動的に装備します。既に装備している場所ならば自動的に装備の交換が行なわれます。右クリックでウインドウが閉じます。

●捨てる

コマンドの［捨てる］をクリックすると、現在の持物の一覧が表示されます。捨てたい物を指定して下さい。１回クリックするとその品物が、何個あっても全部捨てられます。右クリックをするとウインドウが閉じます。

●状態

コマンドの［状態］をクリックすると、現在のキャラクターのの各種状態が表示されます。現在の各能力値の値、装備品などがわかります。右クリックをするとウインドウが閉じます。

●小像

コマンドの［小像］をクリックすると、現在持っている小像の一覧が表示されます。活性状態にしたい小像をクリックして下さい。活性状態の小像は、戦闘時に戦闘に参加することができます。１度に１つの小像しか活性状態になりません。活性状態になっている小像は、画面左下にその小像の名前と絵が表示されます。

●システム

コマンドの［システム］をクリックすると、以下の更に細かい設定が指定できます。右クリックをするとウインドウが閉じます。

1:セーブ

現在の状況、主人公の状態を保存します。保存できる場所は４ヵ所です。

2:ロード

セーブされている状態を呼出してそこからゲームを再開します。

3:サウンド

ＢＧＭと効果音のＯＮ、ＯＦＦを設定します。

4:文字スピード

画面上に表示される文字のスピードをかえることができます。スピードは、遅・中・速の３段階に変更できます。

5:ゲーム終了

ゲームを終了したい場合に使用します。このコマンドでは現在の状態のセーブはしませんのでご注意下さい。このコマンドを実行した後は本体の電源を切っても大丈夫です。

第11章 戦闘

モンスターと遭遇すると、自動的に戦闘画面になります。敵モンスターは、最大12体で襲って来ます。敵モンスターは、パーティの前に出現することもありますし、後ろに出現することもあります。自分の向いている反対側（後ろ）にいるモンスターには、魔法等の特別効果があるもの以外は、後ろを向かないと攻撃できません。現在自分が向いている方向は、画面左の隊列ウインドウに表示されます。画面中央に敵モンスターの絵が表示され、右下のコマンドが戦闘用コマンドに切り換わります。また、剣のアイコンが表示されます。魔法書が使える場合は、魔法書のアイコンが表示されます。戦闘中は以下の７つのコマンドが使用できます。

●闘う

装備している武器を使っての通常の攻撃をします。画面右上に表示されている、剣のアイコンをクリックすると、敵モンスターにグリットがかかります。攻撃したい場所を指定して下さい。装備武器による攻撃は、自分の前にいる敵で、自分と隣接している（画面に見えている）敵しか攻撃できません。

●魔法書

魔法書を持っていると、画面右に魔法書のアイコンが表示されます。唱えたい魔法書をクリックすると、解読し終わっている魔法の名前が表示されますので、唱えたい魔法をクリックしてください。１つも解読がすんでいない場合は、その魔法書に封じられている魔法のうち、どれか１つが適当に唱えられます。１つ以上解読し終わっている場合でも、まだ解読し終わっていない魔法を唱えたい場合は、一番上の［ランダム］をクリックしてください。

●防御

敵からの攻撃を受けにくくなるように防御姿勢をとります。

●使う

戦闘中に何かアイテムを使用したい場合に使用します。操作は通常時の使うと同様です（第10章『コマンド』参照)。戦闘中は回復薬や魔法がかかっているアイテムなどを積極的に利用して戦闘を有利に導きましょう。

●装備

戦闘中に装備を交換したり、新たに装備する場合に使用します。操作は通常時の装備と同様です（第10章『コマンド』参照)。

●逃げる

強い敵と遭遇してしまった場合などに使用します。成功すると戦闘から離脱できますが、失敗する場合もあります。また、まれには絶対に逃げられない場合もあります。

●状態

現在のキャラクターの状態を表示します（第10章『コマンド』参照)。このコマンドは、１回のコマンドに数えず、何回でも使用できますし、その後他のコマンドも実行できます。

●後ろ向

後ろを向きます。自分の向いている方向と逆の方向（後ろ）にいる敵には、特別の魔法以外には攻撃できません。

●★

各キャラクターのシンボルを使います。使うと、何等かの魔法が唱えられます。

戦闘は、敵モンスターが全員逃げるか、敵モンスターを全員倒すか、パーティが逃げるか、主人公又はギローの体力が０になるまで続きます。敵モンスターを倒すと、経験が手に入ります。稀に、お金になる品物を落とすモンスターもいます。主人公又はギローの体力が０になってしまうと、ゲームオーバーになります。

第12章 町・村

町や村の中などにはいろいろな武器、防具、アイテムなどを販売している店や、お城、教会、家等があります。

●家
入口にいくと、中の住人から情報が手に入る場合があります。

●教会
気絶したキャラクターを回復してくれます。

●酒場
さまざまな情報が手に入ります。

●武器屋
武器類一般を売買しています。

●防具屋
防具類一般を売買しています。

●マジックショップ
魔法の巻物を売買しています。

●薬屋
体力が回復する薬を売買しています。回復薬には、以下のものがあります。

銅灰色の粉薬：体力を最大数値の５０％にする。
銀灰色の粉薬：体力を最大数値の７５％にする。
金灰色の粉薬：体力を最大数値の９０％にする。
緑の丸薬　　：体力を１０回復する。
深緑の丸薬　：体力を１００回復する。
青緑の丸薬　：体力を５００回復する。
ピンクの液体：体力を現在の２倍にする。

●雑貨屋
さまざまな品物を売買しています。

●宿屋

宿泊すると体力が回復します。

●売買の仕方

武器屋・防具屋等、品物を売買している店に入ると［売り］か［買い］か聞かれますので、所持品を売りたい場合は［売り］、店に置いてある品物を買いたい場合は［買い］を選択して下さい。

［売り］を選んだ場合：

現在の持物の一覧が表示されますので、売りたい品物をクリックして下さい。連続してクリックすれば複数売ることができます。また、店によっては売れない物、品物によっては売れない品物もあります。右クリックでウインドウが閉じます。

［買い］を選んだ場合：

その店で扱っている品物とその値段、武器や防具の場合はその威力が表示されますので、欲しい物をクリックして下さい。右クリックでウインドウが閉じます。

第13章 ワールドガイド

●〈第四周期の世界〉

ここから始まる数ページを借りて、あなたにゲームの舞台となる世界の背景や歴史、気候や種族などをおおざっぱにご紹介しようかと思う。

これらの背景を知ることによって、あなたはゲーム中の主人公以上に、よりよく世界を知ることが出来るだろう。しかしながら、これらのデータは、ゲーム中のクエストとは全く関連はない。であるから興味のない方は読み過ごしてよろしい。

これらのデータは、純粋にもっとよく世界を知りたいという、知りたがりの人たちの好奇心を満たすために存在する。

わたし自身、知りたがりの人に属する。この世界はどうなっているのか。なぜこういう設定になっているのか。なぜこれらの種族が存在するのか。なぜ…

楽しい探索であるが、道は果てしなく遠く、広い。

詳細なロード・マップを描くつもりであったが、力及ばず、観光パンフレットまがいの簡易版になってしまった事をお許し願いたい。

それでは、異世界への第一歩を…

●歴史概観～それぞれの周期

・第一周期

第一周期は魔法使いたちの周期と呼ばれている。世界は今だ若く、力と驚異に満ちあふれ、人々は強大な力を持つ魔法を、マッチをもてあそぶように操っていたと言われている。

当時の文明の中心は、カナル＝リヴァスであった。カナル＝リヴァスは当時、アンディルと大陸を接していて、ひとつの巨大な大陸をなしていた。

そして、どの伝説でもそうだが、ここにも力に魅せられた男がいる。名はシャー・ナヴラク。ナヴラクの建てた魔塔は、良きも悪しきも、あらゆる力を引きよせる、魔法の避雷針であった。

話はおきまりの結果へと導かれる。力をもてあそぶ者は、力にもてあそばれる者と変る。

かくして暴走を始めたナヴラクと、その魔塔を止めるため、ひとりの魔法使いが死地におもむいた。そして、第一周期は終わりを告げることになる。

・第二周期

第二周期は戦士たちの周期であった。

第一周期の最後の闘いによって、アンディルは引き裂かれた。魔塔は、カナル＝リヴァスの大半と一緒に海に沈んだ。天候は大地の変化に対応して劇的に変化した。生き残った人々には、激しい試練が待っていた。

変化した土地、気候、モンスター…それに対応するためには、人々は己の身を守る術を身につけなければならない。それはまた、弱肉強食の時代でもあった。

かくして、戦士たちの周期は始まる。

文明の中心は、アンディル中央、現在の燃える砂漠にあった。当時は花咲き乱れる美しい草原地帯であった。ラモーアの平原である。

ここに、ヴォルグという男が現われるわけである。

ヴォルグの正体、そして、いかにしてヴォルグがその地位を手に入れたかは、伝説では明らかにされてはいない。

ヴォルグは闇の力を、光と対になる表裏一体とした力と考えず、独立した力として考えた。ここにヴォルグを中心とした、闇の運動が巻き起こる。

北方の小さな領地から身をおこした戦士、のちにラモーアの勇者、と呼ばれる戦士はやがて運命のままにヴォルグと対峙することになる。

その結果、ラモーアの平原は焼けついた砂の平地、即ち燃える砂漠と化し、かくして第二周期は終わりを告げる。

・第三周期

第三周期は商人たちの周期である。第二周期の終わりは大陸にそれほど大きな変化を与えなかった。文明の中心であるラモーア平原が砂漠と化したのは、確かに大きなダメージではあったものの、既に人々は各地に散っており、それぞれの地で文明生活を営んでいた。
かくして、分離した世界をつなぐ者、即ち商人の存在がクローズアップされてくる。商人たちの周期の始まりである。
商人たちの地位は、以前と比べものにならないほど高くなってきた。スーラのゴートレなどに代表される豪商は、次第に表舞台での発言権なども手に入れ始めている。
かつてラモーアの勇者を愛し、そしてヴォルグに愛を移し、ラモーアの勇者を毒殺した女…アイリアは、ヴォルグの娘、イヴリスを生んでいた。イヴリスは成長し、ゴートレたちと手を結び、闇の復活、ヴォルグの復活を計る。
だが、それに呼応するかのように、ラモーアの勇者も魂移しの法により復活をとげたのであった。
完全な力が未だ復活していないラモーアの勇者は、失われた力を思い出しつつ闇の教団と闘うことになる。
たそがれの杖を手に入れたラモーアの勇者…しかし、ある策謀からヴォルグは遂に復活をとげる。闇に閉ざされた世界を復活させるため、ラモーアの勇者は、ヴォルグと最後の闘いを繰り広げる…
そして世界は、再度浄化されたのであった。

・第四周期

第四周期は、新たに塗り替えられた第三周期であり、基本的な世界観にかわりはない。
現在は第四周期中興、光の神は世界から最も遠い場所に位置し、及ぼす魔法の力は最も薄い。
だが…それ以上に、魔法の力が消え始めている。また、ウッドフェローら神話の種族たちの生存が危ぶまれているのは、大変不思議である…

最初の神は双子の神であった。彼らは光と闇を造った。光と闇は反発し合い、混沌が生まれた。混沌の中から４人の子供が生まれた。

即ち火、風、水、土の４人である。

そして最初の神々は満足して仕事をやめ、いずこかへ去っていった。

火、風、水、土は話し合った。彼らはひとりではまだ、何も出来なかったからである。さて、彼らは協力して世界を造ることにした。

世界から人間が生まれた。人間は彼らを生んだ火、水、風、土を讃えた。なぜなら、それらは形ある神だからである。最初の神は、その名も形も持たないため人々は最初の神をうやまえず、やがてごく一部の信奉者を除き、最初の神は忘れ去られた…

（数ページ欠落）

…最初の神は、世界を清める為に、定期的に彼の地を訪れるであろう。それは光の新世紀と呼ばれるであろう。光の新世紀が近づくたびに、光と闇の力は増大するであろう。そして、光と闇のしるしを受けた者が、神々の代行者として、光の新世紀の到来に力を貸すであろう。

これらのことは、各周期の終わりに必ず起こるように定められたことである。何人もくつがえすことはできない。

〜『サレムの書』　第一章より〜

…しかしながら、天にしるしがあらわれるとき、運命はその流れを変えるようにみえるだろう。そのとき光と闇はひとつになりて、新たに現れたものと対峙するであろう。そのものは変節者であり、その力は無の力である。そして、そのものが勝利するとき、全ての運命はくつがえされ、新たなる円環が現れるのだ。

●神話と種族

「サレムの書」は、アァグドゥール・サレムの手による予言書で、異本も数多く、最もポピュラーな予言書として流布している。

以上に掲載した文は現本に最も忠実といわれるＪ・カーク版から採った。異本のいくつかには、驚嘆すべき事柄が記されているが、また虚偽も多く、掲載するだけの価値がないと考えた。

「ファビエ」断章は、その異本の中では内容の異常さ、激烈さのため、後世の偽作と思われていたが、最近の定説では、真正のものである可能性もあるとの見解に落ち着いている。だが、たとえそれが古代に書かれようとも、その奇妙な内容は、現代人にとっても受け入れがたいものであろう。

光の新世紀の伝説には、一角人と呼ばれる種族が常にからんでいる。そこで次に一角人と、その周辺の種族について語るとしよう。

＊一角人

一角人は周期のおわりに必ず姿を見せ、戦士たちの手助けをする、と言われている。彼らは周期のおわりが来るまで、眠れる都市の中で永い夢を見る。そして周期が終わろうとするときに、やっと目覚め、彼らが所持する光の遺物を使う、という。

数人の一角人は、他の一角人が眠っている間に、運命を見守るため覚醒している。彼らは大陸のそこここに散らばっていると言われている。

＊ウッドフェロー

ウッドフェローは角をなくした一角人であり、森を棲みかとすることによって別種の進化をとげた種族である。彼らは生まれた時は人間であるが、長い時間をかけて植物化してゆく。

通常、彼らは人の前に姿を現わさないが、賢者などの前にはまれに姿を現わすことがあると言われているが、それも状況次第で、中には人々と親しく交わっているウッドフェローらも存在する。

彼らは子供の時にはいちように背が低い。長い寿命のなかで、ゆっくりと背を伸ばしてゆく。

＊スノウフェロー

ウッドフェローは一角人の亜種であり、基本的には光に属する種族である。それとは逆に、スノウフェローは闇の援護者である。彼らは運命のバランスを一方に傾けないように、神が造り出した種族だといわれている。

だが、彼らは冷たい空気、環境を好み、暖かい地方にはその姿を現さない。そのため今まで起こった周期末戦争では表立って彼らが活躍する場はなかった。

彼らも一角人の末裔であり、その姿はウッドフェローと違い、変化することはない。女性は白く、透き通るような肌をもつ美女が多いが、性格は冷たく、人間の男と交わることは少ない。暖かい地方に伝わる雪女伝説は、彼女たちの話が歪められて伝わったものである。

●季節と暦

季節／月名		エレメント
春	さざ波の月	水
春	火祭りの月	火
春	風車の月	風
春	泥の月	土
夏	波紋の月	水
夏	大地の月	土
夏	炎の月	火
夏	剛風の月	風
秋	大河の月	水
秋	豊土の月	土
秋	雲の月	風
秋	かがり火の月	火
冬	薄火の月	火
冬	異風の月	風
冬	流氷の月	水
冬	凍土の月	土
	変化の月	光

1月20日、17ケ月で340日である。

4つの季節にはそれぞれ4つのエレメントが割り当てられる。その期間は、それぞれのエレメントの活動が強化されると信じられている。

例外は変化の月である。冬から春へと変化するこの月の最初は、すべての活動が停止される。そして、その月の後半では逆に、すべてのエレメントの活動は、通常の月の2倍になるのである。

●〈地図解説〉

バルトン岬

ロワール候の自治領が存在する。険しいコルビエール山脈のため、内陸との貿易などは少なく、むしろ海路を通じ北半球との貿易などが行なわれている。

[アンディル大陸南図]

アンディルの地

西をトラウクィロ海、東をイザニィ=フォーバ海にはさまれた大陸がリース・アンディル、アンディルの地である。イザニィ=フォーバ海を越えた東にある、横に長い大陸はカナル=リヴァス。

バージュ大森林地帯

南アンディルの半分を覆う大森林地帯。周囲を山脈に囲まれ、一年を通じ穏やかな気候のなかで、いろいろな動植物が繁殖している。ウッドフェローの姿もよく見られる。

コルビエール山脈

この山脈を越えると、アンディルの赤道上にある燃える砂漠地帯に行き着く。北と南の文明圏を分ける、道標的山脈である。また、砂漠から吹いてくる熱風を遮り、穏やかな風に変化させる役目もする。

シュバル山

近年活動が活発になってきたこの山は、かつて数度噴火を起こし、そのつどあたりの自然を破壊してきた。今では緑も少なく、あるものは黒い溶岩の固まりだけである。数少ない周囲の住民からは怒りの山と恐れられてきたが、最近は不気味な詠唱やら奇妙な光などの怪現象が絶えず、今では呪われた山と囁かれている。

モルゴン水路
シャサーニュ水路

ともにアンディル大陸と南トラミナー大陸を分ける水路である。左がシャサーニュ、右がモルゴン。発見者の名により命名された。モルゴン水路は、水面下に暖流が流れており、漁場も多い。

南トラミナー大陸

一年の半分は雪に閉ざされるこの極寒の大陸に人々が移住したのはごく最近であり、その町々も大陸北部に限定されている。よってこの大陸について知ることは少なく、まつわる伝説も数多い。スノウフェローの居住エリアであり、彼らの姿はそれぞれの町で見れる。

第14章 おわりに

なんとかフィフス・エレメントも第四周期を迎えることが出来たようです。これもひとえに、ユーザーの方々の暖かいお言葉やご叱責、遊演体およびチャイムのバックアップ、そしてその他大勢の方々の応援のおかげと思っております。このページを借りまして、御礼の言葉を述べさせていただきたいと思います。

さて、前回のゲームはブルックナーの交響曲第七番が（実は）イメージ曲でした。特に第二楽章のワグナーへの葬送曲あたりの暗さがシナリオ全編を覆っていたわけでした。(朝比奈の聖フローリアンのライヴ盤はよい)

今回は、全編を通すイメージ曲として、マーラーの交響曲第五番を選びました。(インバル盤です）特に第四楽章のアダージェット、作曲者自ら名付けた「天体の音楽」がキィになっています（エンディングのイメージ曲)。

この楽章はやすらぎと夢が主モチーフです。演奏は弦楽とハープのみの、たいへんゆるやかな曲です。この楽章でうっとり夢を見たひとは、続く第五楽章で夢を破られ、狂奔的な騒ぎに巻き込まれることになってしまいます。

今回の物語はまだ第四周期の中盤、予想外の事件（セルダン危機？）が起こり予定された未来から物語がずれる、というおはなし。この物語が終わっても、実はフィフス2の背景、第四周期の物語は終わってはいません。そのへんのイメージをマーラーの曲に託しているわけです。

さて、前作では女の子キャラが不足気味だったので、今回は大サービスしてそれぞれのキャラに1人ずつ、その他各章ごとにいろいろなヒロインをあしらってみました。個人的には第三章の氷の娘シャスラが好み。

もともと私は1人称のはぁどな大陰謀物が大好きなもので（いわゆるマクリーン調冒険小説)、毎度毎度私のシナリオは色気が足りなくなってしまう…ううう。やっぱストイックな男が痛みをかくしてニヤリ笑うのがいいのだよ。自分ではロリーなキャラを描く（ロティちゃんだぉ）クセに、困ったものです。

ということでムリヤリ気味なさぁびす精神で、今回はキャラに傾倒したシナリオを心掛けていますが、やっぱなかなかムズかしい。

ヒロインに惚れさせるためには、そのヒロインがどういい娘なのか、キッチリ見せなければいけないし。よくそのへんに転がってる無知能なヒロイン（&ヒーロー）というのは、会話読んでるだけで頭がブロブ。一体、こいつらの精神年齢はいくつなんだー、と叫びたくなってしまう。絵には惚れるが、性格に惚れない。とかいいながら書き込んでしまうと、文字数が増える増える…アニメ、マンガとは違い、プレイヤーは断片的な事件を通してのみ、ヒロインに触れられるわけだし、さらにいうならば、ゲームの骨子は主人公の大冒険であって、ヒロインを描くのが中心ではない。

で、大冒険というのは、陰謀渦巻く男の世界で（←個人的偏見）…うがぁ。

どうやら、ループしてしまったらしい。　とかいいながら、岡野史佳の少女マンガをこよなく愛する私は、やっぱいいヒロインだよなぁ、とか思いつつ、なんとかいいキャラを育てようと、日夜努力しているのでありました（日夜挫折する、ともいう)。

というわけで紙面が尽きました。引続き、ご支援のほど、宜しくお願い申し上げます。では、別の世界でお会いいたしましょう。

以上敬称略　　　　アルシオン：工藤雅之

企画
㈱アルシオン

原案／脚本
工藤　雅之

システムデザイン
智

製作
㈲チャイム

プログラム
吉田　憲次
佐野　国芳

グラフィック
勝田　雄大

音楽
高橋　大昌

ミュージック・ドライバー
Guu

原画
弘司

マニュアルイラスト
宮　須弥

協力
㈱アルシオン
DR.MARTIN
沙奈
太賀　襄

プロデュース
㈱遊演体

フィフス・エレメントII ユーザーサポートシート

コピーでも OK です

フリガナ
お名前

ご住所 〒 都・道・府・県

TEL

ご使用機種 NEC・EPSON( )CPU V30・286・386(SX・DX)・486(SX・DX)
メモリ容量 本体 KB 拡張 KB (メーカー ／型番)
ドライブ数 内蔵(インチ 台)外付(インチ 台／メーカー ／型番)
ディスプレイ メーカー ／型番)
マウス なし・あり(メーカー ／型番)
FM 音原ボード 内蔵・外付(メーカー ／型番)
ハードディスク なし・あり(メーカー ／型番)
ディップスイッチ 2－8 オン・オフ
オーバードライブプロセッサ なし・あり(メーカー ／型番)
CPU 交換 なし・あり(メーカー ／型番)
その他拡張ボード なし・あり(メーカー ／型番)
なし・あり(メーカー ／型番)

症状(どの場所で何をしたらどうなったのかを詳しくご記入下さい)

you·en·tai 遊演体
連絡先：〒228 相模原市上鶴間3498 第2足立ビル4F 株式会社 遊演体
TEL.0427-48-9569 電話受付時間 11:00〜18:00(土・日・祭日は休みです)